ADVENTURE GAMES PER C.64/128 E SPECTRUM 48K

# ADVENTURE EPIC 3000 GAMES

IN ITALIANO

C.64 e 128

**RING**
(FANTASY)

**DUCA LYNCE**
(POLIZIESCO)

**IL GALEONE SCOMPARSO**
(AVVENTUROSO)

SPECTRUM 48K

**E.T. in action**
(FANTASCIENZA)

**L'OCCHIO DEL CONDOR**
(AVVENTUROSO)

**IL TRIANGOLO MALEDETTO**
(SPIONAGGIO)

N° 1
MAGGIO
1986
L. [redacted]

Edizioni HOBBY s.r.l. - Milano – Distribuzione MePe Via G. Carcano, 32 - 20141 Milano
Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Milano

# INDICE CASSETTA







DIRETTORE RESPONSABILE
Elisabetta Broli

VICE DIRETTORE
Roberto Tabacco

DIRETTORE TECNICO
Osvaldo Solazzo

GRAFICA ADVENTURE - ART DIRECTOR
Hans Piu

COPERTINA E ILLUSTRAZIONI
Stefania Stragiotti

COLLABORAZIONE TECNICA
Fabio Magini

Progetto, realizzazione Rivista e Software C.64

ARSCOM s.d.f. - Via G.B. D'Albertis, 25/22
16123 Genova - Tel. (010) 50.47.52

EDIZIONI HOBBY s.r.l.
Via della Spiga, 20 - 20121 Milano

Composizione: CECCHINELLI - Via G. Tavani, 11/r. - 16151 Genova

Stampa: A.G.E.L. s.r.l. - Viale dei Kennedy, 92 - 20027 Rescaldina (MI)

Distribuzione MePe - Via G. Carcano, 32 - 20141 Milano




# EDITORIALE

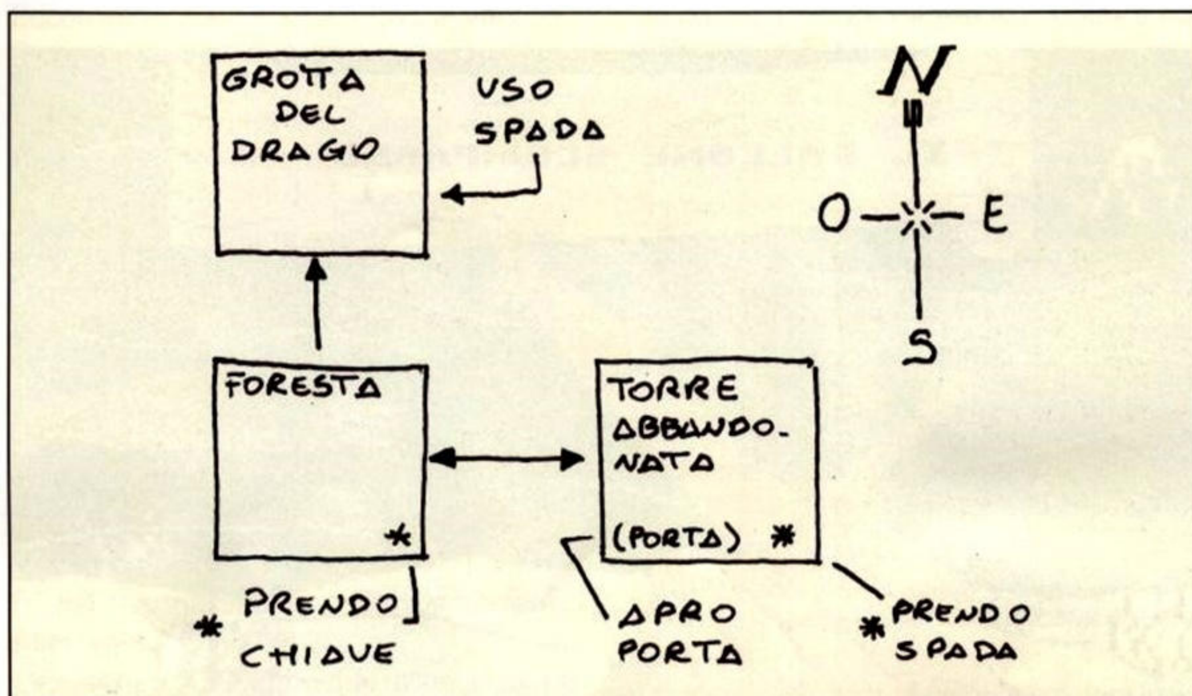
– Sei in una caverna avvolta dall'oscurità. Un lungo cunicolo è davanti a te. Degli echi misteriosi risuonano creando effetti spaventosi.
– Cosa fai ora? –
Ecco uno tra i più tipici inizi di un'Adventure.
Nel silenzio della tua stanza, davanti al tuo computer, lo sguardo fisso sul video, cercando, indagando con la massima attenzione alla ricerca di un qualche indizio rivelatore nascosto tra le parole di presentazione o la schermata grafica. Un indizio che ti dia la possibilità di andare avanti nella tua avventura, senza correre rischi, senza inciampare nell'odioso Fuori Gioco.
E, mentre stai pensando, senza neppure rendertene conto ti stai immergendo nell'Avventura... Con un processo mentale di cui non ti rendi conto lo sdoppiamento tra te ed il protagonista della storia, come avviene vedendo un film o leggendo un romanzo, si è già operato.
La caverna è davvero davanti a te e tu sei dentro di essa avvolto nel suo suggestivo mistero.
Ecco questo è un'Adventure, questa la sua forza, il suo fascino indiscusso.
Sia che la storia proposta si svolga ai giorni nostri, sia che tu ti trovi catapultato in una dimensione lontana miliardi di anni luce in chissà quale galassia, l'avventura ha avuto inizio ed a te è riservata la capacità di risolverla, di svelarne gli intrighi, i percorsi nascosti.
«EPIC 3000» è così il contenitore di questo fantastico mondo.
Qui potrai trovare storie diverse tra loro, personaggi ricchi di annotazioni psicologiche, trame ben congegnate.
«EPIC 3000» per noi significa l'essenza stessa dell'Avventura e siamo certi che anche tu ne verrai coinvolto e che questo titolo significherà anche per te AVVENTURA.
I giochi che presentiamo sono divisi in tre livelli. Non vogliamo rivolgerci solo a coloro che gli Adventure li giocano da tempo ed ormai sono smaliziati tanto da conoscerne quasi tutti i segreti in essi celati. Vogliamo anche rivolgerci a coloro che per la prima volta affrontano questo fantastico ed eccitante viaggio.
E per finire anche a coloro che pur non essendo esperti giocatori hanno già giocato qualche Adventure.
Tre livelli, non di intelligenza sia ben chiaro, i nostri non sono assurdi Test dove alla fine vengono date etichette pseudo-valutative.
Tre livelli di difficoltà.
Dove non è detto che chi affronta per la prima volta il livello semplice non sia in grado poi di risolvere il cosiddetto livello complesso.
Quindi non lasciarti intimorire dal livello di gioco, ma prova a giocare.
Sono giochi risolvibili. Alcuni richiedono una maggiore attenzione ed intuizione logica, altri possono sembrare più facili.
Il gioco è un fatto soggettivo e di momento. Ciò che ti può sembrare difficile in un primo tempo, può essere da te risolto dieci minuti dopo. Certo l'Avventura è, e rimane, pur sempre una sfida. Se no che gusto ci sarebbe!?




# COME GIOCARE

I comandi che seguono sono comuni a tutti i giochi, che compongono e sviluppano le storie, peraltro affascinanti, di questo numero.
Per muoverti da un posto all'altro sarà sufficiente digitare le lettere iniziali dei quattro punti cardinali.
Se, ad esempio, vuoi andare a nord sarà sufficiente che tu digiti solo la lettera – n –.
Lo stesso procedimento vale per le altre tre direzioni. S=sud, O=ovest, E=est.
In certi casi però, questi semplici comandi di direzione, non sono sufficienti perché la situazione di gioco nella quale ti trovi attende da te una risposta più precisa e più particolare.
Un esempio di risposta può essere – entro stanza –, oppure inserendo la preposizione – entro nella stanza –. Questo comando ti farà accedere immediatamente all'interno della stanza. Questo tipo di risposta prende il nome di risposta articolata.
Quindi, come già visto e cambiando esempio, si è in grado di dire sia – apro la porta – che – apro porta –.
In certi casi il gioco accetta anche l'uso dei sinonimi, sia per quello che riguarda i verbi che i sostantivi.
Ad esempio il gioco accetterà entrambi i comandi: – apro la porta – oppure – spingo la porta –.
Se è tua intenzione rendere il gioco più veloce puoi, in linea generale, usare anche solo due parole anziché tutta la frase articolata. Sta a te scegliere.
Qualunque sia la tua scelta, la disposizione legale della tua risposta deve seguire sempre questa regola: – Verbo + Articolo o Preposizione + Sostantivo – oppure più semplicemente – Verbo + Sostantivo –.
Esempio: – sparo con la pistola – oppure – sparo pistola –.
Sono anche a tua disposizione tutta una serie di comandi comuni, ripetibili durante lo svolgimento del gioco. Esistono due verbi comuni di gioco. Essi sono: – Prendere – e – Esaminare –.
Ricordati sempre di usare il verbo alla prima persona singolare (a meno che non si tratti di un ordine impartito ad altre persone).
Ad esempio: – prendo il libro – oppure – prendo libro –.
Altri comandi comuni sono:
Se digiti la lettera – i – puoi accedere all'inventario. Cioè vedere quali sono gli oggetti che tu hai raccolto nel corso dell'avventura.
Se digiti la lettera – g – rivedrai la schermata grafica e potrai rileggere le informazioni base che l'accompagnano.
Se digiti la lettera – f – esci dal gioco.
Ogni singolo gioco è in grado di riconoscere tutta una serie di verbi speciali che dovranno essere man mano individuati ed usati per poter proseguire il gioco.
Il gioco si presenta con una schermata grafica interamente a colori, situata nella parte alta dello schermo. Talvolta nella schermata grafica sono contenuti o nascosti uno o più elementi utili alla risoluzione della situazione in cui ti trovi. Non bisogna mai trascurare di osservare con attenzione le schermate grafiche.
Sotto la schermata grafica, nella parte bassa dello schermo, appaiono delle informazioni scritte. Leggile con attenzione perché il testo, il più delle volte comprende, anche se non in modo evidente, una indicazione od un aiuto che ti permetteranno di proseguire evitando errori che alle volte ti possono essere fatali.
Nell'ultima riga in basso, sotto le informazioni di gioco, trovi una «—» lampeggiante. Significa che il gioco aspetta da te una risposta (o un comando) per poter proseguire.
Tu dovrai semplicemente digitare con la tastiera la frase che ritieni più giusta e logica per poter proseguire nel gioco. Dopodiché premi il tasto – Return –.
Il computer ti risponderà. Se la risposta che hai scritto era quella esatta il gioco proseguirà e una nuova serie di problemi dovranno da te essere risolti.

ADVENTURE EPIC 3000 GAMES




# ESEMPIO DI SVOLGIMENTO DI GIOCO

– UNA IMMENSA GROTTA È DAVANTI A TE –
R: entro nella grotta
– SEI ENTRATO NELLA GROTTA. È AVVOLTA NEL PIÙ PROFONDO BUIO... –
R: cerco lampada
– NON CONOSCO QUESTA FRASE
R: esamino grotta
– NON CONOSCO LA PAROLA GROTTA
R: esamino l'interno
– UNA SCALA DI PIETRA SCENDE VERSO IL BASSO. –
R: scendo scale
– NON CONOSCO LA PAROLA SCALE
R: scendo scala
– OK! STAI SCENDENDO LA SCALA... DAVANTI A TE UNA STATUA –
R: vedo una statua
– NON CONOSCO IL VERBO VEDO
R: prendo la statua
– OK! HAI RACCOLTO LA STATUA.
R: i (Inventario)
– CON TE HAI:
STATUA
R: n
– NON PUOI ANDARE A N
R: esamino statua
– È UNA PREZIOSA STATUA DI MARMO BIANCO
R: rompo
– DIMENTICHI DI USARE IL SOSTANTIVO
R: statua
– DEVI USARE ANCHE IL VERBO







# Il Galeone scomparso

ADVENTURE GAME CON GRAFICA

LIVELLO DI GIOCO MEDIO




Eccoti impegnato in una nuova avventura. Durante una terribile tempesta scatenatasi nei pressi dell'Isola di Antigua, nei Caraibi, si inabissò con tutto l'equipaggio e con un carico di favolosi tesori il Galeone Spagnolo «Nuestra Señora de Palos».

Ora, prima che la tua avventura abbia inizio, ricordati che sei in possesso di una lettera e di una mappa.

La lettera fu scritta da un indios del luogo. Un indios che imparò malamente dai missionari lo spagnolo ed il latino e che nella sua ignoranza la scrisse per cercare di aiutare i suoi discendenti a ritrovare il tesoro. La mappa invece l'hai trovata nel diario di bordo della «Nuestra Señora De Palos».

È una mappa strana, molto particolare... osservala attentamente.

L'avventura si svolge in due distinte fasi. La prima parte riguarda la ricerca di alcuni oggetti che ti potranno essere utili e che si trovano in due isole. Mentre la seconda parte si svolge sott'acqua...

Dovrai perciò nuotare sott'acqua, cercare di evitare le correnti insidiose, ed infiine riuscire ad arrivare nel luogo dove si dovrebbe trovare il Galeone Spagnolo.

Quando sarai pronto per immergerti ricordati di prendere la barca ed andare in mare aperto e qui, con gli oggetti necessari, digita la frase «Vado sotto».

Se tutto è in regola ti troverai in immersione pronto per partire alla ricerca della «Nuestra Señora de Palos».

Buona avventura!

A differenza di RING e DUCA LYNCE il gioco «IL GALEONE SCOMPARSO» è realizzato con una tecnica diversa.
Ma le differenze non sono molte.
Questo gioco richiede l'uso di due sole parole. Esempio «Prendo Pistola» e non «Prendo la Pistola».

In definitiva va giocato senza l'uso di articoli o preposizioni.

Digitando VOC comparirà l'elenco dei verbi da utilizzare.

SUGGERIMENTI:

Il gioco non è difficile da giocarsi, basta usare un po' di buon senso e di logica elementare.

Ad ogni modo nel caso tu trovassi delle difficoltà eccoti alcuni suggerimenti.

La lettera è stata scritta in cattivo spagnolo misto a latino, e sai già perché. Per tradurla è chiaro che devi trovare qualcosa che può aiutarti.

Quando lo avrai trovato puoi scrivere le parole di cui vuoi la traduzione ed esse verranno tradotte.

Attenzione perché nello scritto della lettera c'è una espressione, un modo di dire, che nasconde qualcosa di veramente importante.

Quando avrai tradotto la lettera e scoperto una serie di coordinate puoi dire di essere giunto a buon punto.

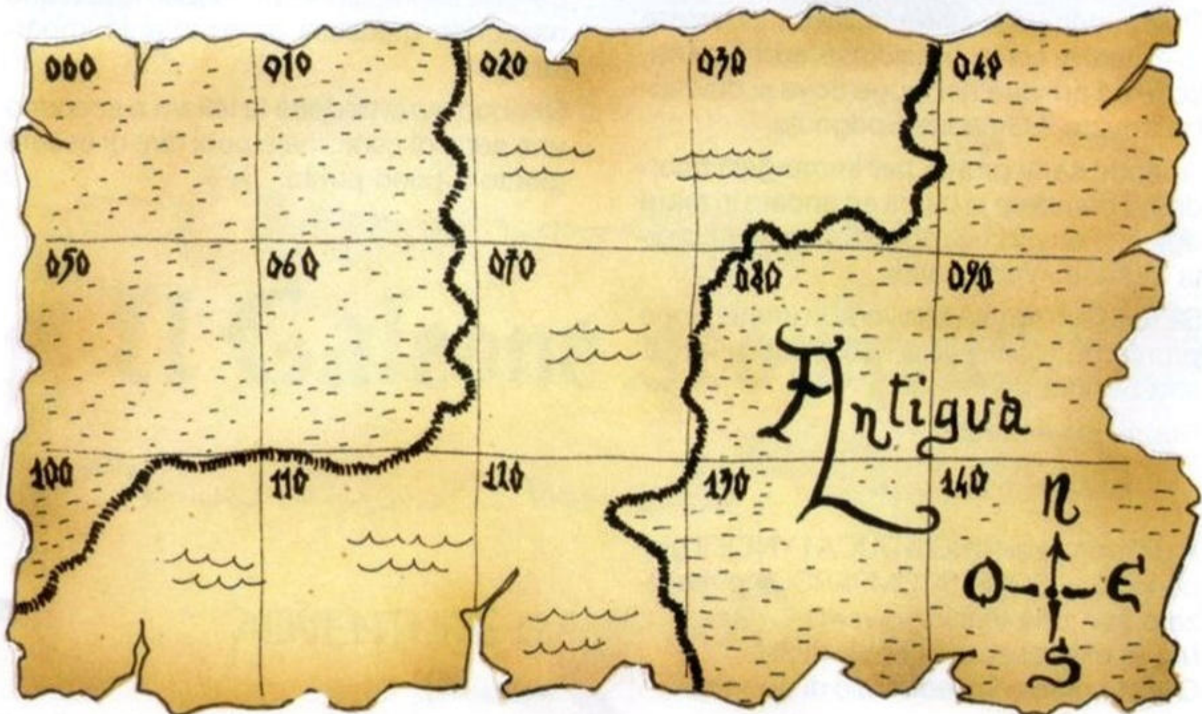
ADVENTURE EPIC 3000 GAMES

Nuestra Senora De Palos

Hoy habemus enterrar las estatua bajo la "cabeza de los muertos" con los hoyo.

Examinar esta cabeza con el suyo verdadero nombre en espagnol.

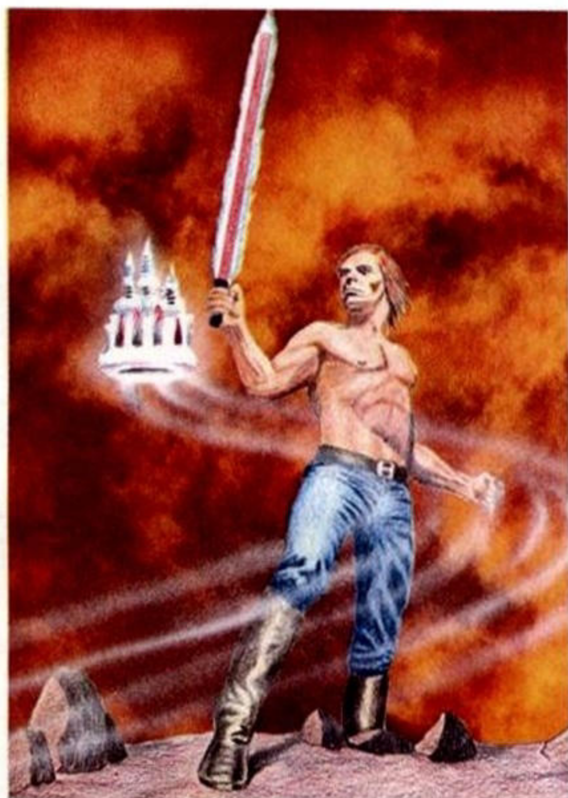
Romper las estatua...




Ring



ADVENTURE EPIC 3000 GAMES






## LA GUERRA DELL'ANELLO

ADVENTURE GAME CON GRAFICA
LIVELLO DI GIOCO SEMPLICE

«In una lontana Galassia, in un altro tempo e dimensione...»

Il piccolo e pacifico pianeta Kuy appartenente alla Grande Confederazione era governato dal saggio Re Tung.

Re Tung aveva due bellissime figlie gemelle, ma molto diverse per carattere l'una dall'altra.

Re Tung chiamò le due figlie al suo capezzale prima di morire e si fece giurare che sarebbero andate d'accordo tra loro e che avrebbero governato il Pianeta Kuy ognuna con le proprie doti migliori.

Ma Alak, la sorella dalla chioma d'oro, con un abile colpo di stato, prese il potere e riuscì a far credere che la sorella Kala fosse scomparsa e morta in un incidente.

In realtà Alak imprigionò la sorella dalla chioma nera.

Kala, pur essendo prigioniera, usò i suoi poteri magici e riuscì a concepire con l'aiuto dell'essenza spirituale di uno sconosciuto, un figlio.

Grazie all'aiuto di una guardia (che fu ben ricompensata) Kala riuscì anche a mettere in salvo il piccolo, che venne affidato ad un vecchio della foresta chiamato Ganlak.

Al momento in cui inizia la nostra avventura sono passati circa 7 anni.

Il bimbo, figlio di Kala, vive nella foresta ed è stato chiamato Argen.

Secondo la Grande Profezia questo bimbo sarà destinato a regnare non solo su Kuy ma sull'intera galassia, il giorno che avrà raggiunto l'età di 15 anni.

Ma Alak, la sorella crudele, ha scoperto l'esistenza del piccolo Argen e cerca con tutte le sue forze di rapirlo.

La crudele regina non ha intenzione di ucciderlo, ma vuole arrivare, attraverso il piccolo, al mitico Anello nascosto nella Magica Foresta di Fenor.

Grande è il potere di questo anello che sigilla il suo proprietario dandogli




tutti i poteri per governare l'intera Galassia.

Solo il piccolo Argen può però prendere l'anello. Inoltre sulla sua spalla è stata incisa dal destino la mappa che indica il luogo dove è stato nascosto l'anello.

Così Alak, una volta scoperto il nascondiglio del bimbo decide di rapirlo per poter impadronirsi dell'anello.

Ma la Grande Profezia non parla solo di sorelle nemiche tra loro, di un bimbo futuro re, nascosto nella foresta, ma anche di un misterioso viaggiatore stellare.

Uno straniero che con le sue doti morali ed il suo coraggio potrà riportare l'ordine e l'equilibrio sul tormentato Pianeta.

Ed infatti il misterioso straniero senza nome arriva a Kuy pronto ad iniziare la sua missione.

Molti saranno i pericoli e terribili le insidie a cui andrà incontro prima di portar a termine la missione.

La Regina Alak, dalla chioma d'oro e dalla maschera di cuoio è riuscita a rapire il bimbo ed ora lo custodisce in un posto segreto, in attesa che appaiano all'orizzonte le tre Lune di Kuy.

Allora, e solo allora, potrà con i suoi poteri leggere la mappa e scoprire così il luogo dove l'Anello è nascosto.

Ma lo Straniero senza nome è già all'opera ed è intenzionato a ritrovare il bimbo.

La notizia della sua venuta si è ormai sparsa sull'intero Pianeta e, sulle bocche di tutti i ribelli alla Regina Alak, un solo nome, una sola invocazione, una sola speranza riecheggia... Um-Kalh, che nella lingua arcaica di Kuy significa Lo Straniero!

## LE MINIERE DI UXKLUK

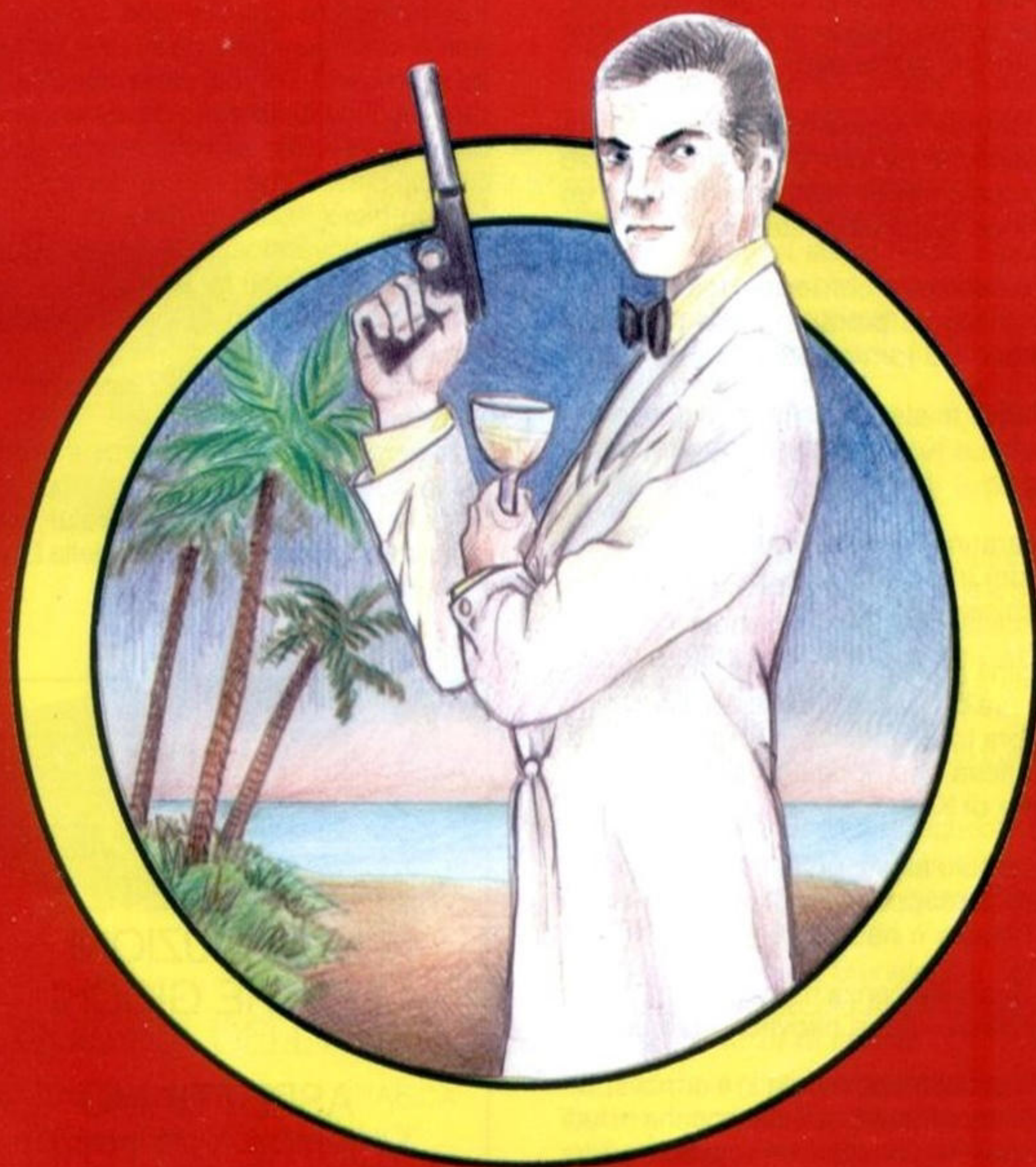
### PRIMO EPISODIO

In questo primo episodio lo Straniero giunge alla piana del Kyur, accompagnato dal Re degli Elfin.
Egli ha saputo dall'Elfin che il piccolo Argen è stato nascosto da Alak in un pozzo all'interno del Tempio della Vecchia Speranza e che per liberarlo deve trovare nella miniera dei Fruffs, custodita da Uxkluk, una piccola piastra che ha le funzioni di chiave.
Lo Straniero inizia, guidato da te, la sua missione trovandosi così coinvolto in tutta una serie di eventi fantastici.
Riuscirai a guidarlo nell'interno della Miniera?
Diverrai amico di Uxkluk? troverai la piastra chiave?
Supererai tutti i pericoli che troverai lungo il tuo percorso?
Ed, infine, riuscirai ad accedere al Tempio e liberare il piccolo futuro Re della Grande Profezia?

NEL
PROSSIMO NUMERO
TROVERETE
LE SOLUZIONI
DEI TRE GIOCHI

ASPETTIAMO
VOSTRE LETTERE!

# Duca Lynce



ADVENTURE EPIC 3000 GAMES

## «MY FAIR LADY»

### LIVELLO DI GIOCO COMPLESSO

Il suo nome è Duca Lynce.

La sua storia ebbe inizio circa trent'anni fa quando un nobile di origine italiana trasferitosi in Inghilterra, lo trovò o sarebbe meglio dire lo pescò, al largo delle coste italiane quando aveva pochi mesi.

Era l'unico essere vivente all'interno di una barca che lentamente stava affondando. Dei suoi genitori nessuna traccia.

Il vecchio nobile lo adottò e lo portò con sé nel nord dell'Inghilterra e gli diede come nome Duca. Il bambino crebbe tra gli agi e le migliori scuole inglesi fino all'età di sedici anni. Fu in quell'anno che il padre adottivo subì un collasso economico perdendo tutti i suoi averi. Il vecchio non resse il colpo e si suicidò.

Il giovane Duca dovette quindi abbandonare gli studi e fu di colpo sbalzato in una realtà completamente diversa da quella in cui era vissuto. Ma il ragazzo non crollò. Abbandonò l'Inghilterra e, povero in canna, cominciò a lavorare come mozzo su di una nave. In pochi anni aveva girato il mondo e imparato a vivere contando solo sulle sue forze.

All'età di vent'anni, mentre si trovava a Tokyo, decise di riacquistare la ricchezza che lo aveva circondato in gioventù.

Si buttò quindi nel mondo degli affari, del commercio e del gioco, sempre però mantenendosi al limite della legalità e si diede da fare ininterrottamente per dieci anni cercando di mantenere la promessa fatta a se stesso.

Ora Duca Lynce è un uomo molto ricco. Un uomo che non ha più bisogno di lavorare.

Alto, dallo sguardo di chi ha vissuto e sofferto intensamente la propria vita, ha ritrovato le sue nobili origini.

Bello, dotato di molto fascino, Duca Lynce, sta godendosi un periodo di meritato riposo. Pur avendo la cittadinanza italiana, Duca Lynce non ha fissa dimora.

Possiede innumerevoli case, tra le quali un castello liberty in Italia e un castello settecentesco lungo la valle della Loira.

Però, ovunque si trovi, forse perché il fato ogni tanto vuole divertirsi alle spalle dei propri figli prediletti, Duca Lynce, non sempre di sua spontanea volontà, finisce per trovarsi in situazioni non sempre piacevoli. Un po' come dire che, dopo poco tempo che si trova in un posto, finisce nei guai.

Londra si sa, è una delle città cosmopolite per eccellenza. È una città che esercita un certo fascino negli avventurieri, nelle belle donne e anche nell'uomo della strada, eternamente prigioniero della sua condizione e dei suoi sogni.

È una città violenta, corrotta e insidiosa.

Ma a volte può anche essere una splendida città. Piacevole e tranquilla.

Duca Lynce si trova a Londra. Ha preso alloggio in uno dei migliori alberghi di Myfair, in una zona tranquilla, con l'unica intenzione di riposarsi e di andare a fare degli acquisti in Bond Street.

Ma cosa gli può succedere quando, comodamente seduto al bar dell'albergo, si vede portare da un cameriere una bottiglia di champagne, un bicchiere e un messaggio?

È un messaggio misterioso, scritto da una donna che usa un profumo di classe e che sembra sfidarlo.

È una specie di gioco innocuo che lo incuriosisce. Quindi accetta.

Ma quando si recherà nella camera della donna misteriosa non troverà nessuno. Solo uno strano messaggio è rimasto ad attenderlo.

Duca Lynce è curioso, molto curioso. Perché non c'è nessuno in quella tranquilla camera d'albergo? Cosa è successo?

Riuscirà Duca Lynce a ritrovare e a vedere finalmente in viso la misteriosa donna che gli ha fatto avere l'altrettanto misterioso messaggio?

Qual'è il segreto di quella donna?

Questi e molti altri sono gli interrogativi ai quali Duca Lynce dovrà dare una risposta.

Ha così inizio un'avventura che lo porterà a muoversi attraverso Londra ed i suoi posti più belli, fino a coinvolgerlo nel colpo di scena finale, degno della migliore tradizione gialla.

Perché è di questo che si tratta. Di un giallo d'azione. Di un giallo mozzafiato in cui sarai coinvolto anche tu in un susseguirsi di avvenimenti che ti lasceranno poco tempo per pensare e quindi reagire nel modo dovuto.

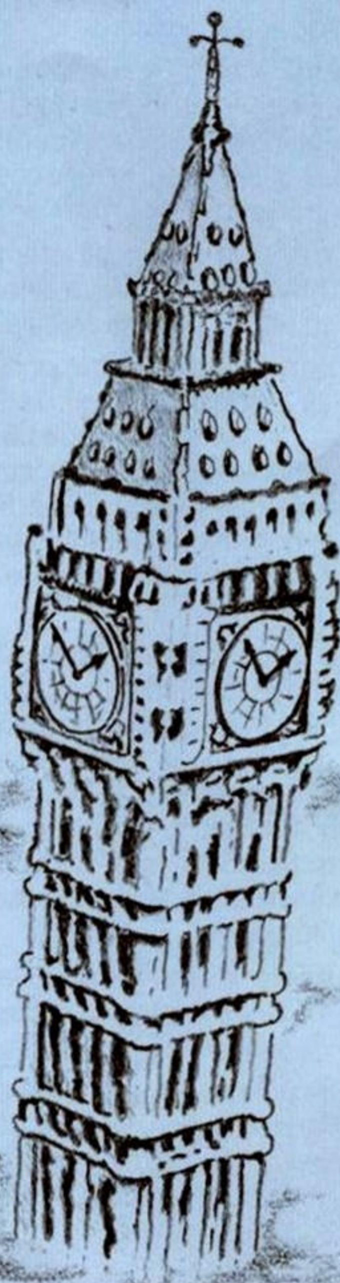
Cerca, per quanto ti è possibile, di immedesimarti nel personaggio. Sii curioso e paziente, a seconda dei casi. Presta molta attenzione a quello che ti accade e reagisci di conseguenza.

Le tue armi migliori, se saprai usarle, sono la logica e la deduzione. Stai attento ai particolari ed alle sfumature.

È iniziato quasi come un gioco, ma finirai rischiando la tua vita. E non solo quella.

Perché la posta in gioco è molto alta, al di là del valore delle singole persone.

Buon divertimento!






# APPENDICE

Ecco altre utili informazioni di gioco.
Ti consigliamo di usare spesso il comando si salvataggio posizione (r).
Se dovessi commettere qualche errore e finire Fuori Gioco basterà che tu richiami la posizione per tornare al punto da cui sei uscito.
Per registrare e salvare la posizione basterà che tu digiti la lettera R.
Usciranno 2 opzioni. Potrai cioè salvare la posizione sia su disco che su nastro.
Segui le indicazioni che ti vengono date.
Naturalmente se vuoi registrare su disco (operazione più veloce) scegli l'opzione D dopo aver inserito un disco formattato.
Il programma eseguirà velocemente l'operazione.
Quando vorrai richiamare la tua posizione basterà che digiti la lettera L (Load).
Scegli l'opzione Disco o Nastro (a seconda di dove tu hai registrato la posizione) quindi il programma andrà a prendere la posizione ed in pochi secondi ti ritroverai nel luogo salvato in precedenza.
Puoi naturalmente registrare più momenti diversi di gioco, ma lo devi fare in dischi e nastri diversi. Se usi lo stesso disco o nastro la posizione precedente viene cancellata e sostituita dalla nuova.

## INTERPRETAZIONE DELLE RISPOSTE

Il gioco ti darà diverse risposte se non riesci a trovare la chiave giusta per proseguire.
Ecco le principali:

NON CONOSCO QUESTA FRASE – vuol dire che le parole da te usate non esistono nel vocabolario di gioco.

NON CONOSCO IL VERBO (tuo verbo) – vuol dire che hai usato un verbo che non esiste nel vocabolario.

NON CONOSCO LA PAROLA (tua parola) – vuol dire che il sostantivo o il verbo messo da te è sconosciuto al vocabolario di gioco.

DEVI USARE ANCHE IL VERBO – vuol dire che in quel caso devi usare più di una parola, minimo due parole. Il sostantivo da te messo esiste nel vocabolario.

DIMENTICHI DI USARE IL SOSTANTIVO – vuol dire che devi usare due parole e che il verbo usato esiste nel vocabolario.

Se appare la scritta NON CAPISCO LA FRASE (tua frase) o qualsiasi altra risposta significa che pur avendo adoperato parole contenute nel vocabolario di gioco non è il momento giusto di usarle, devi perciò cambiare frase.

Tutte le lettere devono essere digitate minuscole tranne in casi particolari come ad esempio nomi propri o geografici. In questo caso le iniziali vanno scritte maiuscole.

ULTIMO AVVISO

In alcuni casi devi dare una risposta completa, ad esempio: (l'esempio riportato non ha riferimento col gioco) – «è la porta a destra».

Oppure «è Marilyn Monroe».

Segui il discorso delle note informative e rispondi sempre come se l'azione fosse reale. Cerca di immedesimarti nella situazione che ti viene presentata. Non troverai alcuna difficoltà.




# CEPPO Ø2K

1995: Lancio della Sonda «P. Syncom XII» verso Urano ed oltre il nostro sistema solare.

2010: Perso ogni contatto!

2050: Partenza dell'Astronave «Discovery XX» con a bordo 4 membri dell'equipaggio ibernati. Destinazione Urano.

2060: Perso ogni contatto!

2070: L'astronauta Alan Bowman, a bordo della capsula spaziale «Survival» parte alla ricerca della «Discovery XX». Perso ogni contatto!

PERCHÉ? PERCHÉ? PERCHÉ?

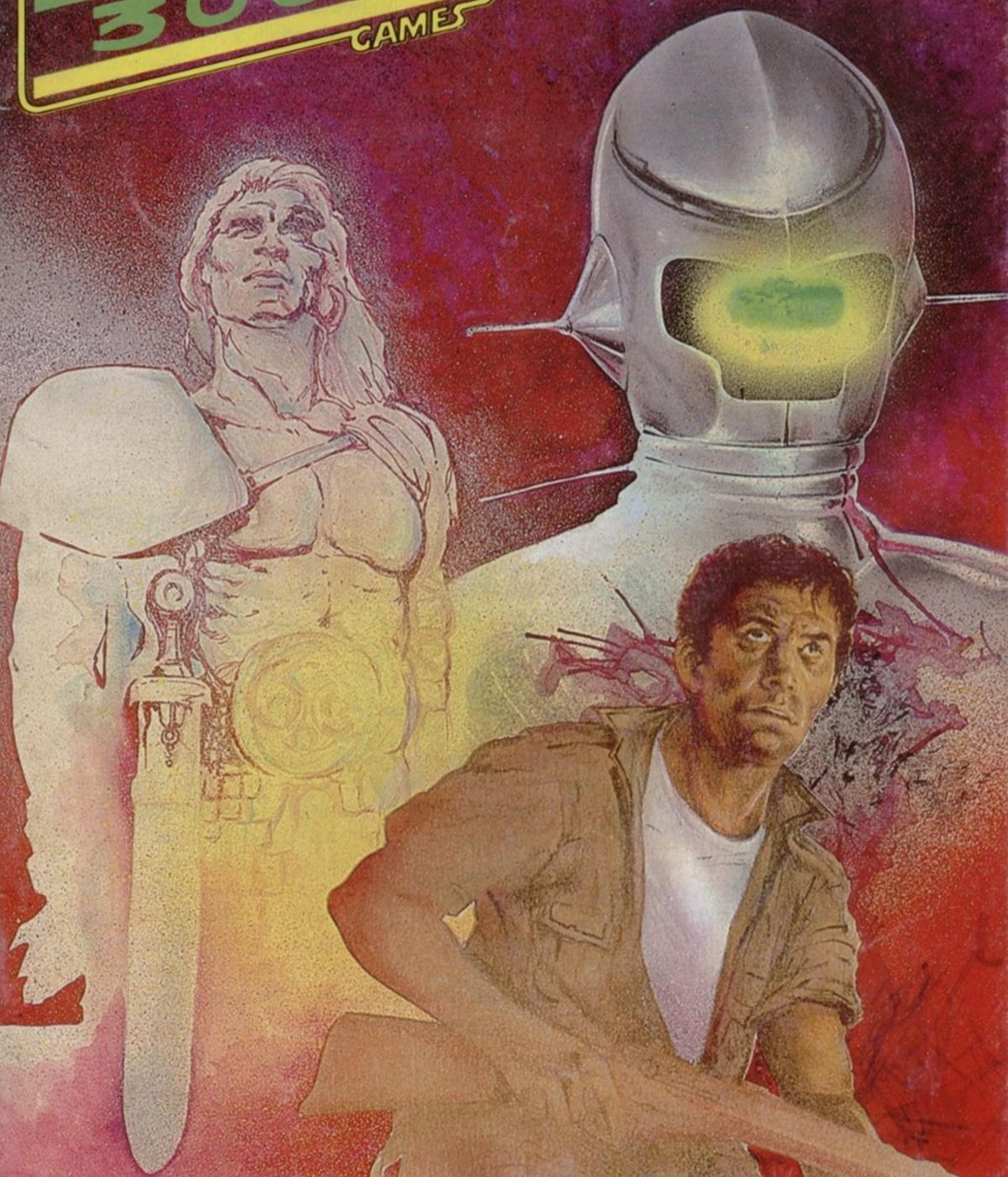
La più grande missione spaziale è iniziata. A te la guida...
Il silenzio dello spazio avvolgerà anche te!
Dal prossimo numero un affascinante «Adventure» parlato!

ADVENTURE

# EPIC 3000

GAMES

**Adventures-games per Spectrum 48 K**






**EPIC 3000**
EDIZIONI HOBBY
Via della Spiga, 20
20121 Milano

**DIRETTORE RESPONSABILE**
Elisabetta Broli

**VICE DIRETTORE**
Bonaventura Di Bello

**ILLUSTRAZIONI DI**
Patrizia Soleo
Fabrizio Busticchi

**SOGGETTO E PROGRAMMAZIONE (TESTO E GRAFICA)**
Bonaventura Di Bello

**FOTOLITO**
Franco Lavezzi
Via Terruggia 3 - Milano

**COMPOSIZIONE**
La Fotocomposizione
Via Calabria 1 - Buccinasco

**STAMPA**
AGEL s.r.l.
Viale dei Kennedy 92 - Milano

**DISTRIBUZIONE**
MePe
Via Carcano 32 - Milano

# EDITORIALE

*Mentre all'orizzonte informatico si profila, secondo alcuni, il tramonto dell'Home Computer, c'è chi crede ancora nelle potenzialità di queste piccole meraviglie elettroniche, e soprattutto crede nell'entusiasmo di tutti coloro che, per hobby o per lavoro, possiedono un Home Computer.*
*Noi di Epic 3000 ci siamo guardati attorno, e sinceramente siamo propensi a dare il giusto peso a queste previsioni "apocalittiche".*
*È vero, molte riviste hanno chiuso i battenti nella patria del Computer, gli USA, e molti costruttori si sono trovati con l'acqua alla gola, ma dietro a tutto questo improvviso trambusto c'è ancora qualcuno che lavora, che crede nei fatti.*
*Quante volte è stato creato il "Videogioco Definitivo" per il vostro beneamato Home Computer? E quante altre volte si è acclamato a gran voce il "Compilatore Finale" o "Il Non Plus Ultra della Utility Grafica"?*
*E invece ecco che nel giro di qualche settimana appare un Videogame più bello di qualsiasi altro precedentemente prodotto e commercializzato, e questo succede anche con le Utility, i linguaggi ed altro software (stesso discorso vale per l'Hardware dove le interfacce e le periferiche non si contano più).*
*Ma cosa c'entra EPIC 3000 con tutto questo, direte voi?*
*Ebbene, c'è un fenomeno che, sebbene da tempo in espansione nel mondo statunitense e anglosassone, sembra solo ora acquistare un primo vero profilo qui in Italia: stiamo parlando degli Adventure Games, o semplicemente Avventure.*
*Chi tra voi sfoglia con una certa pignoleria le varie riviste di informatica edite in Italia avrà sicuramente notato un certo interesse di fondo per questi giochi: c'è chi comincia (o ha già iniziato da tempo) a pubblicare consigli su come giocare e risolvere Avventure in inglese, chi si cimenta nell'insegnare a costruirne di originali, chi pubblica recensioni e così via.*
*Anche i libri, tradotti o scritti da autori italiani, non mancano di certo, e persino qualche quotidiano non disdegna di esaminare questo interessante fenomeno.*
*Ma aldilà di ogni iniziativa "parziale" EPIC 3000 si presenta ai suoi lettori come "La prima rivista italiana di Avventure per ZX SPECTRUM e COMMODORE 64", dove col termine rivista si vuole intendere proprio l'insieme ideale di "carta+nastro magnetico", obiettivo che solo raramente viene perseguito nella jungla dell'editoria italiana per Home Computers.*
*Ma come e perché EPIC 3000 vuole dedicarsi proprio ai giochi di Avventura?*
*Come dicevamo, il fenomeno degli Adventure Games è ormai in piena espansione nei paesi di madrelingua inglese, e noi di EPIC 3000 lo stiamo seguendo già da più di un anno, con interesse ed entusiasmo sempre crescenti.*
*Qualcuno chiederà "e vi fate sentire solo adesso?", e noi gli rismpondiamo che se c'è un ritardo dietro alla pubblicazione di una rivista, è perché nasconde un serio lavoro*

*di indagine e di perfezionamento diretti ad offrire un prodotto valido e duraturo e soprattutto "user-friendly", tanto per servirci di un termine "informatico".*
*Perché gli Adventure Games? Ma perché questo tipo di giochi rappresenta gli Schacchi del 2000, il gioco strategico del presente e del futuro, dove le regole sono molto simili a quelle della vita reale e i pezzi sono rappresentati da personaggi di ogni epoca e ambiente della Storia o della Fantasia, un tipo di gioco che va facendosi sempre più raffinato e avvincente.*
*C'è chi ha coniato per gli Adventure Games la definizione di "Romanzo Elettronico" o "Libro Computerizzato", ma comunque li si voglia chiamare essi rappresentano un passatempo davvero insuperabile, dove intelligenza e pazienza giocano entrambe un ruolo fondamentale.*
*Ma la nostra rivista, sia ben chiaro, non vuole rivolgersi solo agli appassionati, a coloro che già conoscono e giocano da tempo gli Adventures: sarebbe ingiusto privare coloro che ancora guardano dall'"esterno" questo mondo incantato e accattivante, del piacere di conoscere ed apprezzare i Giochi d'Avventura.*
*Per questo, insieme alle Avventure su cassetta — che già si dividono in tre diversi livelli di difficoltà — troverete nelle pagine di EPIC 3000 tutto ciò che si può desiderare di trovare in una rivista: Posta, Annunci, Recensioni, Consigli, Trucchi e Lezioni di Programmazione (ovviamente tutto ciò avrà piena attinenza con le Avventure).*
*Sì, perché la nostra più grande aspirazione è di rendere EPIC 3000 una vera rivista, e non solo una delle tante raccolte di giochi su cassetta.*
*Per questo, cari lettori, noi chiediamo soprattutto il vostro contributo, che ricambiamo offrendovi il meglio in fatto di giochi originali e soprattutto Made in Italy, ovviamente con una qualità che non ha niente da invidiare al Software inglese e americano.*
*Aspettiamo già da adesso le vostre lettere (anche cartoline) di critiche (siano esse positive o negative), consigli, richieste, indiscrezioni, proposte e offerte di collaborazione: risponderemo a tutti, nei limiti del possibile.*
*E già possiamo annunciarvi quello che potete aspettarvi da EPIC 3000: su queste pagine troverete le recensioni più aggiornate, i trucchi più sfacciati, le trame più avvincenti…insomma tutto ciò che riusciremo ad offrirvi di nuovo e di valido!*
*E accanto al gioco troverete l'apprendimento: si parlerà dei programmi per la Generazione di Avventure, di come usarli e perché (sapete che il 95% delle Software House più famose ne fa uso?), in cosa differiscono e perché alcuni sono migliori di altri.*
*E se tutto questo vi può sembrare poco, cominciate pure a sfogliare le pagine che seguono, poi caricate le Avventure che trovate sulla cassetta, giocatele e soprattutto divertitevi!*

*La Redazione di EPIC 3000*

# COME GIOCARE

Prima di affrontare la spiegazione dei comandi principali tipici di ogni Adventure degno di tale nome, cerchiamo di chiarire come il vostro beneamato Spectrum riesce ad interpretare le istruzioni da voi impartite nel corso del gioco.
Il sottoprogramma addetto alla "traduzione" di ogni vostro ordine si chiama "parser" o "analizzatore sintattico". Esso scompone ogni vocabolo della frase da voi digitata e ne estrae le prime quattro lettere (nel caso sia formato da più di quattro lettere) per poi confrontarle con quelle contenute nel lungo elenco che forma il "vocabolario" dell'Avventura.
Dall'analisi sono esclusi quindi tutti gli spazi, gli articoli, le preposizioni e le lettere successive alla quarta di ogni parola, per cui una frase del tipo "RACCOGLI LA SPADA AFFILATA CADUTA SUL PAVIMENTO" si ridurrà dopo il lavoro del Parser a: "RACC SPAD".
Questo può forse togliere un po' di mistero al meccanismo degli Adventure Games ma aiuta molto dal punto di vista del gioco.
Per coloro che vanno di fretta o trovano fastidioso digitare tutti i vocaboli di una frase, basterà ricordarsi che è consentito ANCHE (non "soltanto") usare la forma "VERBO + SOSTANTIVO" e la riduzione alle prime quattro lettere di ogni parola.
Inoltre, come vedremo, molti comandi di uso frequente hanno la loro brava abbreviazione in una o due lettere (soprattutto quelli di movimento), quindi i pigroni possono stare tranquilli. Ci sono infine due considerazioni da fare. La prima riguarda il caso in cui il vostro Spectrum risponda ad un comando con la frase "Non capisco...etc.", il che significa che i vocaboli da voi usati non hanno corrispondenti nel vocabolario del gioco (tenete comunque presente che per molte parole sono stati previsti fino a sette sinonimi!), quindi sarà vostro dovere cercare di impostare l'ordine con dei termini diversi e magari attenendosi all'uso della forma "VERBO + SOSTANTIVO".
La seconda nota importante riguarda il messaggio "Non puoi". Esso appare, nella maggior parte dei casi, in due occasioni: dopo che si è digitata un'istruzione non prevista dal gioco (ad esempio "CERCA IL TESORO" che significherebbe "AVVENTURA, GIOCATI DA SOLA!") oppure in seguito ad un comando che non può essere eseguito perché impartito nel luogo o nel momento sbagliato.
Bisogna però tener presente che il messaggio "NON PUOI" può essere visualizzato anche in seguito ad un comando impartito in una forma sintattica non corretta o comunque non comprensibile per mancato riconoscimento dei vocaboli da parte del Parser.
Ma passiamo ora alle istruzioni vere e proprie che per comodità di consultazione suddivideremo, ove possibile, per argomenti.
(Tenete presente che verranno scritte in maiuscolo solo le lettere "essenziali" di ogni comando, quelle che cioè da sole bastano a far si che il comando venga eseguito).

**ISTRUZIONI O VERBI DI MOVIMENTO:**

Ci si muove nelle quattro direzioni fondamentali, ovvero i famosi Punti Cardinali, con le istruzioni N o NORD, S o SUD, E o EST, O ed OVEST. Per direzioni "composte", cioè Sud-Est, Nord-Ovest e simili, si userà SE per Sud-Est, SO per Sud-Ovest, NE per Nord-Est e NO per Nord-Ovest.
In alcuni casi si può SALIre o SCENdere usando anche le abbreviazioni SU e G o i vari sinonimi (ARRAmpicati, CALAti, etc.).

Infine si può entrare o uscire con ENTRA ed ESCI e si può anche INFILarsi in un tunnel, ATTRaversare un fiume e OLTRepassare un confine o un ostacolo.

## ISTRUZIONI DI DESCRIZIONE

I comandi che portano alla ridescrizione di una scena sono di due tipi: DESCrivi o semplicemente R, che ridisegna la parte grafica e stampa il testo descrittivo, e GUARda, che si limita a stampare solo la descrizione verbale.
Sono inoltre stati inseriti dei comandi di nuova concezione, che risultano davvero utili in molti casi.
Il primo di essi relativo alle descrizioni è NO GRAFica (oppure TOGLi le FIGUre), che può essere inserito — al pari degli altri comandi — in qualsiasi momento del gioco, e che dà come risultato una Avventura di solo testo. Per riavere la grafica basterà digitare in qualsiasi momento SI GRAFIca o SI FIGUre.
Si può anche cambiare il set di caratteri scambiando quello alternativo con il set standard dello Spectrum con i comandi SET ALTErnativo e SET STANdard (o i loro rispettivi sinonimi CARAtteri ALTErnativi e CARAtteri NORMali).
Infine potete aggiungere due tipi di suono alla digitazione dei tasti usando TASTo ALTO e TASTo BASSo o tornare al click normale con TASTo NORMale.

## ESAME DI OGGETTI E LUOGHI

Molti degli oggetti che vi serviranno per portare a termine il gioco sono spesso nascosti o camuffati, per cui dovrete esaminare i luoghi o altri oggetti (magari anche più di una volta) o persino romperli o smontarli.
Il comando più usato in questi casi è ESAMina seguito dal nome dell'oggetto o del luogo (alcuni sinonimi: PERQuisisci, ISPEziona o ANALizza).
Tali istruzioni possono portare a tre risultati: nel caso vi sia un oggetto celato alla vista si avrà il messaggio "VEDI QUALCOSA!", e quindi bisognerà rivedere la scena con GUARda. Se non vi sono oggetti nascosti il programma stamperà "Niente di interessante...".
Infine il comando ESAMina può produrre una descrizione particolareggiata o meno dell'oggetto o del luogo in esame.

## GLI OGGETTI TRASPORTATI

Innanzitutto precisiamo che per "oggetti trasportati" si intendono tutti quelli che accompagnano il protagonista o giocatore, quindi vi saranno eventualmente inclusi anche altri personaggi e persino elementi non materiali (incantesimi, spiriti, etc.).
Per quanto riguarda gli oggetti che possono essere indossati (abiti, occhiali, gioielli, calzature, etc.) essi non vengono conteggiati nel "numero consentito di oggetti trasportabili" se vengono appunto indossati, ma saranno comunque elencati insieme agli altri, con accanto la dicitura "(indossato)".
Per sapere cosa portate con voi potete digitare INVEntario, LISTa o semplicemente L.
Gli oggetti trasportati si possono POSAre, LASCiare così come è possibile PRENderli, RACCoglierli o persino RECUperarli.

Ovviamente gli abiti e simili si possono METTere o INDOssare e quindi TOGLiere.
Se è il caso si può GETTare un oggetto o LANCiarlo verso qualcosa o qualcuno.

## SALVATAGGIO O RIPRISTINO DI UNA SITUAZIONE DI GIOCO

Se state per compiere un gesto che potrebbe portare a conseguenze fatali le nostre Avventure vi mettono a disposizione due istruzioni davvero eccezionali: con RAM SAVE potete salvare ISTANTANEAMENTE IN MEMORIA (non sulla cassetta) la posizione o "situazione di gioco" in cui vi trovate, che potrà essere ripristinata in qualsiasi momento con RAM LOAD.
Queste sono le istruzioni equivalenti a quelle, ormai famose, usate col registratore, che vengono però eseguite ora solo nel momento in cui volete smettere di giocare e quindi spegnere il vostro Spectrum cancellando così tutti i dati presenti in memoria: in questo caso userete semplicemente SAVE e LOAD.

## AIUTO

Questo comando dà a volte come risultato la visualizzazione di un messaggio di aiuto da parte del Computer.
Non aspettatevi grandi cose, perché abbiamo preferito riservare alle richieste di aiuto uno spazio a parte sulla rivista.
Quindi cercate di non prendervela se ricevete un messaggio ironico anziché un suggerimento, OK?

## FINE DELLA PARTITA

Per concludere una partita (ricordatevi di effettuare il SAVE su cassetta della situazione di gioco) ci sono due modi: il primo è di digitare STOP o BASTa, che chiede un messaggio di conferma e poi resetta il Computer; il secondo è quello di digitare direttamente RESEt o USR ZERO, che vi porterà direttamente alla ...Sinclair Research Ltd! Capita l'antifona?
Ci sarebbe un modo meno educato di resettare il computer...ma ve lo lasciamo scoprire da soli...

## ALTRE ISTRUZIONI

Potete sapere in ogni momento quante mosse avete fatto digitando il comando MOSSe.
Per sapere quanti punti avete totalizzato (N.B.: Solo se lo scopo del gioco è la raccolta di tesori o simili!) digitate PUNTi o SCORe (in inglese "punteggio"). Attenti, perché se il gioco non prevede accumulo di punti avrete una "rispostina" un po' pungente.

Ci sembra di aver chiarito a sufficienza questo argomento, ma se avete dei dubbi o delle richieste potete sempre scriverci: ci farà piacere.

*Buon Divertimento*

# E.T. IN ACTION
# Lo straniero

*Nella prima avventura di questo numero vestirete i panni di un extraterrestre che, fuggito da una base sotterranea nella quale si nasconde un distaccamento militare della N.A.S.A., si ritrova braccato dai soldati.*
*Dovrete muovervi con circospezione e cercare di ritrovare al più presto la vostra navicella spaziale e il modo di riabilitarla al volo per poter fuggire definitivamente verso la libertà.*
*L'azione si svolge nella fredda oscurità di un sistema di caverne sotterranee nel cuore di una montagna, caverne che dovrete esplorare per penetrare nella base terrestre evitando tutti i sistemi di difesa automatici e 'umani' che la proteggono.*
*Ricordate che i militari vogliono solo la vostra pelle, per cui cercate di ripararvi in luoghi sicuri e di effettuare un bel 'RAM SAVE' prima di azzardarvi ad entrare in luoghi nuovi o a mettere in funzione meccanismi di cui non conoscete il funzionamento.*
*Leggetevi per bene le istruzioni e mettetecela tutta, perché siete voi che darete una fine a questa vicenda, nella buona come nella cattiva sorte.*
*Grado di difficoltà: DIFFICILE.*

*Buona fortuna*



# L'OCCHIO DEL CONDOR

*In questa avventura interpreterete la parte di un archeologo appassionato di oggetti magici e collezionista di 'tesori'.*
*Con un'abile stratagemma siete riusciti a nascondervi nel "museo di storia della magia e del rito" e, dopo l'orario di chiusura, avete aspettato che la notte calasse per poter rubare i due oggetti di cui i giornali hanno tanto parlato: il misterioso gioiello chiamato "occhio del condor" e la tavoletta di argilla su cui è inciso il suo favoloso segreto.*
*Ma la vostra situazione non è tanto tranquilla, dato che il custode del museo è un tipo molto nervoso e spara a vista.*
*Per cui cercate di evitarlo nei suoi turni di guardia (per aiutarvi vi diremo che egli segue sempre un percorso fisso ad intervalli regolari) e poi di neutralizzarlo definitivamente.*
*Quando avrete rubato i due oggetti magici e altre due cose di cui non vi riveliamo nulla (ma che hanno una stretta attinenza con lo scopo del furto e con...la fuga) potrete lasciare il museo e ...aspettare il prossimo numero per completare l'avventura.*
*Grado di difficoltà: SUPER-DIFFICILE*

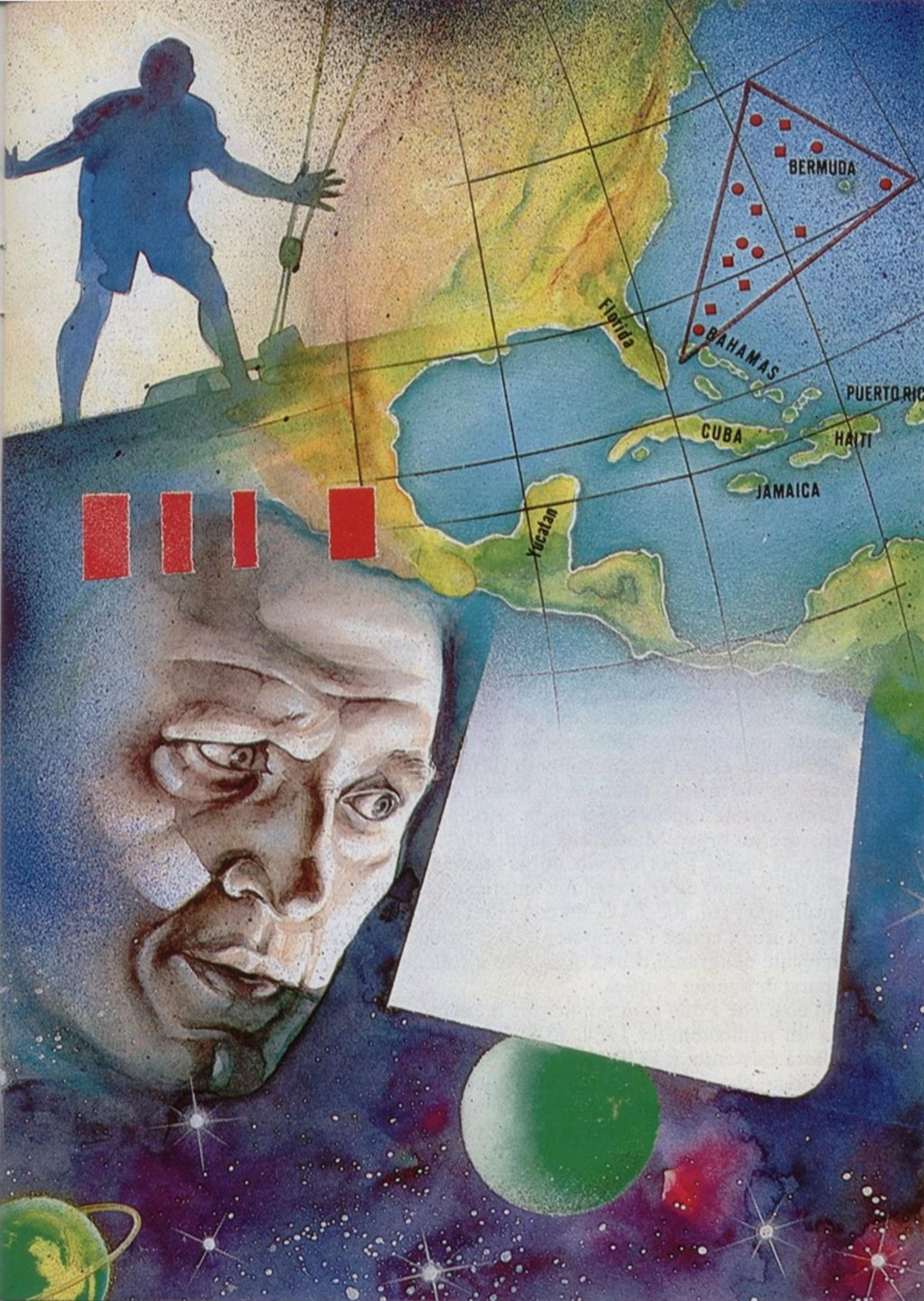
*Buona fortuna*



# IL TRIANGOLO MALEDETTO

*In questa avventura vestirete i panni di un agente della "sicurezza internazionale" in missione investigativa nel misterioso triangolo delle bermude.*
*Mentre vi state godendo il sole sulla vostra barca in attesa che il centro operativo vi faccia sapere qualcosa o mandi qualche altro agente con l'ordine di immersione, l'apparizione improvvisa di un oggetto luminoso sconvolge la quiete del paesaggio e, prima ancora che abbiate il tempo di accorgervi di cosa sta succedendo vi ritrovate prigionieri in un luogo fantascientifico nel quale scoprirete la raccapricciante verità sul "triangolo".*
*Ma quello che vi sarà rivelato è solo una parte del mistero: il resto, naturalmente, sul prossimo numero.*
*Per ora il vostro compito è quello di raccogliere prove e fuggire al più presto.*
*Stavolta niente consigli: non prendetevela, perché la prima parte di questa avventura non è molto difficile.*
*Grado di difficoltà: MEDIO*

*Buona fortuna*


BERMUDA
BAHAMAS
Florida
PUERTO RIC
CUBA
HAITI
JAMAICA
Yucatan

# OBBIETTIVO AVVENTURA

Dal prossimo numero questa rubrica ospiterà una serie di consigli generici su come si gioca e quindi si risolve un Adventure.
Per ora ci accontenteremo di sfruttare questo spazio tracciando una breve storia degli Adventures: quando e come sono nati, cosa sono, perché piacciono.
Ancor prima che si cominciasse a parlare di Personal Computer, negli Stati Uniti e nei paesi anglosassoni esisteva il "Dungeon and Dragons" (Sotterranei e Draghi), un gioco inventato negli States verso la metà degli anni Settanta.
Tale gioco ebbe ed ha tuttora un grandissimo successo, grazie ad una sua particolarità: quella di non essere strutturato intorno ad uno schema fisso (come succede per la maggior parte dei giochi di società) ma bensì sempre nuovo, legato al caso e all'immaginazione.
Il gioco viene diretto da una persona chiamata "Dungeon Master", il quale traccia lo schema per ogni partita servendosi quasi sempre di un paio di dadi per introdurre l'elemento di casualità in ogni partita, e soprattutto basandosi sulla sua perfetta conoscenza delle regole (numerosissime) tipiche di questo gioco. Ognuno dei giocatori interpreta un ruolo preciso dopo averlo scelto e dichiarato al Master (si può scegliere di essere uno gnomo, un mago, un sacerdote, un guerriero, un elfo e molti altri personaggi tipici dei romanzi 'Fantasy' come quelli di Tolkien, Zelazny e Sprague De Camp).
I giocatori, per calarsi ancora di più nel personaggio scelto, si attribuiscono anche un nuovo nome, e dichiarano ogni loro decisione al Master, dopo che questi ha descritto l'ambiente ed ha definito gli scopi del gioco (obiettivo del gioco può essere il ritrovamento di un favoloso tesoro, l'uccisione di un mostro, la liberazione di una principessa, etc.).
Come avrete capito il problema principale in questo tipo di giochi è quello di trovare un bravo Master che sappia descrivere bene le situazioni, che conosca tutte le regole a perfezione, abbia buona memoria e tanta, tantissima pazienza.
Fu per questo motivo che due americani, Crowter e Woods, ebbero la favolosa intuizione: chi, meglio di un computer, può interpretare il ruolo di Master?
Ma a quell'epoca i computer erano 'roba da camice bianco', cioè macchine relegate nei grandi centri di calcolo e collegate esclusivamente ai vari terminali sparsi in banche e uffici.
Fu così che i due programmatori realizzarono il primo Adventure della storia su un minicomputer DEC PDP-10, usando l'unico linguaggio ad alto livello allora esistente: il FORTRAN.
Il gioco, che occupava circa 300 Kbytes, fu intitolato "Colossal Caves" (Caverne Enormi), e poterono giocarlo solo studenti ed impiegati che avevano libero accesso ai terminali collegati col DEC PDP-10.

Ma un giorno, un fantastico giorno, apparve il TRS 80, primo Personal Computer, ovvero primo calcolatore a portata di 'tasca' per molta gente. E fu così che un giovane programmatore, Scott Adams, affascinato dal gioco di Crowter e Woods, si mise all'opera ed inventò un interprete Basic che gli permise, nel 1978, di far 'girare' sul TRS 80 delle piccole Avventure di sua creazione, come "Pirate Cove" e "Adventureland".
In seguito, quando Steve Wozniak inventò l'Apple nel garage di casa sua ed il concetto di Personal Computer fu accettato dalla massa, gli Adventures cominciarono a diffondersi in varie versioni per tutti i Personal che in seguito furono creati e commercializzati. (Basti pensare che oggi possiamo giocare il mitico "Colossal Caves" anche sullo Spectrum, nascosto sotto il titolo di "Classic Adventure", e che Scott Adams è ormai conosciuto in tutto il Mondo col nome di Mister Adventure).
La differenza principale tra un Arcade Game (cioè il classico Videogame da Sala Giochi) e gli Adventure Games si può riassumere col motto "Metti da parte il Laser ed usa il cervello!".
Infatti negli Adventures non si procede nel gioco facendosi strada a colpi di Laser, sfruttando i riflessi e la velocità delle dita sul Joystick (o almeno questo accade assai raramente), bensì la soluzione può essere raggiunta solo attraverso un uso paziente delle proprie facoltà logiche ed intuitive, cercando di battere, attraverso la fantasia ed il ragionamento, le astuzie dell'autore.
Personalmente riteniamo che gli Adventures siano uno dei giochi più intelligenti (così come i Board Games e i giochi di simulazione) per un Computer, e possono zittire a pieno merito le critiche negative che hanno accompagnato la diffusione di queste splendide macchine (dove sono quelli che gridarono "il computer uccide la fantasia?").
Il successo degli Adventure Games è dovuto proprio a questo uso "intelligente" del Computer, ed alla predilezione delle capacità logiche ed immaginative del giocatore, il quale può rendersi conto, con soddisfazione, di aver risolto (in parte o del tutto) il gioco grazie alla sua intelligenza.
Inoltre questo genere di giochi offre l'opportunità di immedesimarsi in un personaggio, come se si vivesse in prima persona un romanzo dalla trama mutevole di cui siamo personaggi ed autori, e permette un vero dialogo (con le dovute limitazioni) tra il giocatore ed il suo Computer (possiamo senza timore affermare che gli Adventures sono l'unico gioco in cui la tastiera del vostro Computer viene usata tutta, tasto per tasto).
Naturalmente anche gli Adventure Games, così come gli Arcade, hanno attraversato varie fasi evolutive dividendosi, col passare del tempo, in vari "tipi"... ma di questo parleremo la prossima volta, OK?

A presto
La Redazione di EPIC 3000

# IL PROSSIMO MESE VI DIVERTIRETE IN COMPAGNIA DI...

Nel prossimo numero di EPIC 3000 ritroviamo in "E.T. in action" il nostro extraterrestre intento a ripristinare i comandi della sua navicella che lo sta portando "nelle mani" dei terrestri. Ma con la sua abilità riuscirà a penetrare nell'astronave terrestre, ritrovare il codice del programma di volo e ritornare verso il pianeta di origine.

Nell'avventura "L'occhio del Condor" una nuova avventura anche per il nostro amico archeologo che, "tradito" dal suo aereo mentre si sta dirigendo verso la foresta nel cui cuore si nasconde il tempio del dio Condor, è costretto a continuare a piedi la sua ricerca, tra i pericoli della jungla.

Nel terzo gioco "Nessuna notizia dal campo base", incontreremo un giornalista che viene inviato in una regione inesplorata sulle tracce di una spedizione di archeologi che hanno smesso di mandare notizie.

Scopo del viaggio è quello di ritrovare questa spedizione di cui fa parte un suo carissimo amico.

Il nostro giornalista dovrà stare attento a non perdersi nel deserto che sembra preda di un'oscura maledizione...